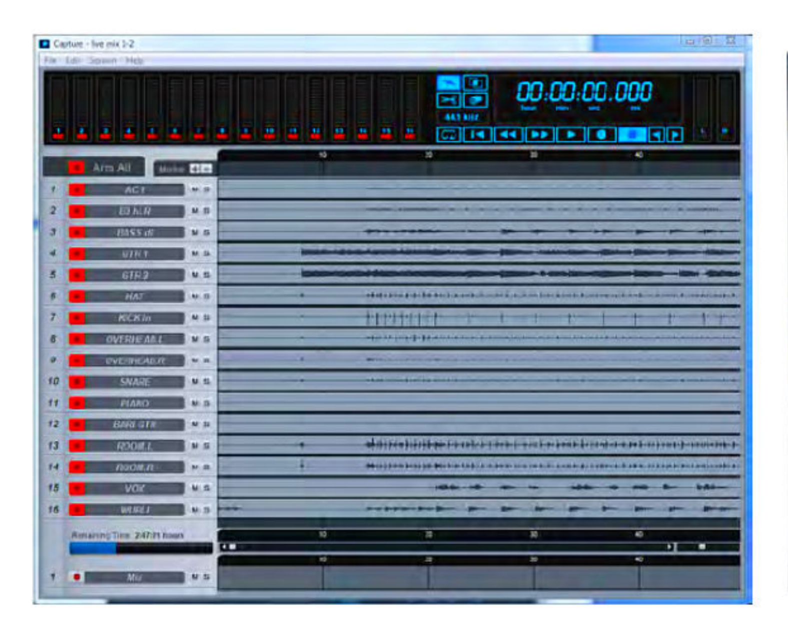
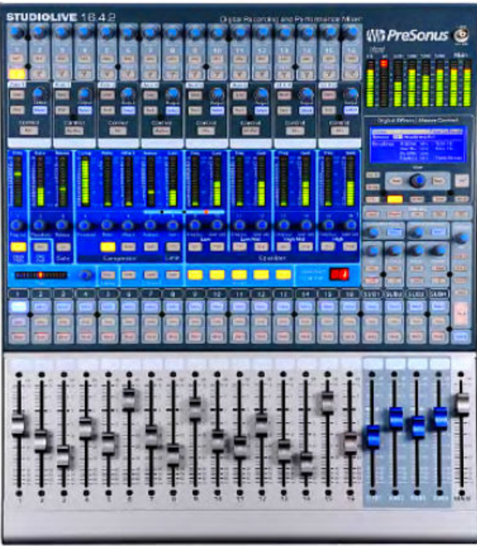
Capture





Recording Application for StudioLive

Bedienungsanleitung

Version 1.0

INHALT

INSTALLATION

Um Aufnahme auf Ihrem Computer zu installieren, legen Sie zuerst den Datenträger den Sie mit Ihrem StudioLive Mixer erhalten haben, der die StudioLive-Treiber, und die Aufnahme einer Demo-Sitzung enthält, und folgen Sie dann diesen Anweisungen.

Windows:

• Die Disc wird automatisch ausgeführt, und Sie sehen drei Launch-Schaltflächen. So installieren Sie Capture, klicken Sie auf die Capture-Start-Schaltfläche.

• Capture wird dann auf Ihrem Computer installiert.

• Sie haben die Option die Capture Demo-Sitzung durch Klicken auf die Demo Sitzung - Start-Schaltfläche zu installieren. Wenn Sie sie installieren, wird die Demo-Sitzung im Ordner „ Dokumente/Capture-Ordner“ plaziert.

Mac:

• Der Datenträger wird auf Ihrer Arbeitsfläche erscheinen. Double-Click auf das Disc-Symbol, um den Inhalt der Disc zu öffnen.

• Double-click auf die PreSonus Capture.dmg-Datei, und dann klicken Sie auf das Aufnahme-Symbol und ziehen Sie das zu Ihrem Ordner "Programme".

• Capture ist nun auf dem Computer installiert.

• Sie haben die Möglichkeit, auch die Demo-Sitzung zu installieren. Double-clicken Sie dazu auf die PreSonus Capture Demo Session.dmg-Datei, und ziehen Sie den PreSonus Capture Demo Sitzung-Ordner zu dem Speicherort, zu dem Sie die Demo-Sitzung installieren möchten (Ihre Desktop, der Ordner Dateien usw.).

EINFÜHRUNG

Dieser Teil des Capture -Referenzhandbuch enthält allgemeine Informationen, einschließlich Informationen über dieses Handbuch und das grundlegende Layout und Workflow von Capture.

Das ist ein hervorragenden Moment für neue Audio-Recording-Software-Benutzer, zu starten.

1.1 Über dieses Handbuch

Versionen

Es gibt nur eine Version von Capture, die unter den Betriebssystemen Windows und Mac OS X ausgeführt wird. Dieses Handbuch erläutert die Windows und Mac-Versionen.
Alle Screen-shots stammen aus der Windows (Vista 32-bit)-Version.

Tipps

Mehrere Verknüpfungen und alternative Methoden oder Funktionen werden in dieser Betriebsanleitung dargestellt. Diese Tipps sind bestimmt, um Ihren Workflow zu verbessern und werden wie folgt angezeigt:

- **Wirklich hilfreiche Informationen.**

Beachten Sie auch, dass wenn Sie die Maus über die meisten Tools, Schaltflächen oder Fenster im Aufnahmemodus für einige Sekunden halten, wird eine QuickInfo-float angezeigt, die die Funktion und den Namen, das Werkzeug, oder eine Schaltfläche oder Fenster hat erklärt wozu es dient.

Dokumentation Übereinkommen

Key Befehle **(Tastenkombinationen)**

Viele Operationen im Aufnahmemodus sind Key Befehlen (Tastenkombinationen) zugeordnet, die anstelle von Navigieren / Menüs mit der Maus verwendet werden können.
Einige dieser wichtigen Befehle verwenden Modifizier-Tasten, einige unterscheiden sich je nach Betriebssystem (Windows oder Mac OS X).
Die in diesem Handbuch beschrieben Key Befehle mit Modifizier-Tasten werden mit dem Windows-Modifizierer-Schlüssel zuerst angezeigt wie folgt: [Win Zusatztaste] / [Mac Zusatztaste] + [Schlüssel].
Z. B. [Ctrl] / [Apfel] - [C] bedeutet "drücken Sie die Tastenkombination [Ctrl] / [Apfel] + C in Windows, oder drücken Sie [Apfel] + C in Mac OS X."
Besteht kein Unterschied zwischen der Windows und Mac-Version eines Schlüssels Befehl, wird nur ein Schlüssel-Befehl angezeigt; z. B.: [F3].

Menü Funktionen

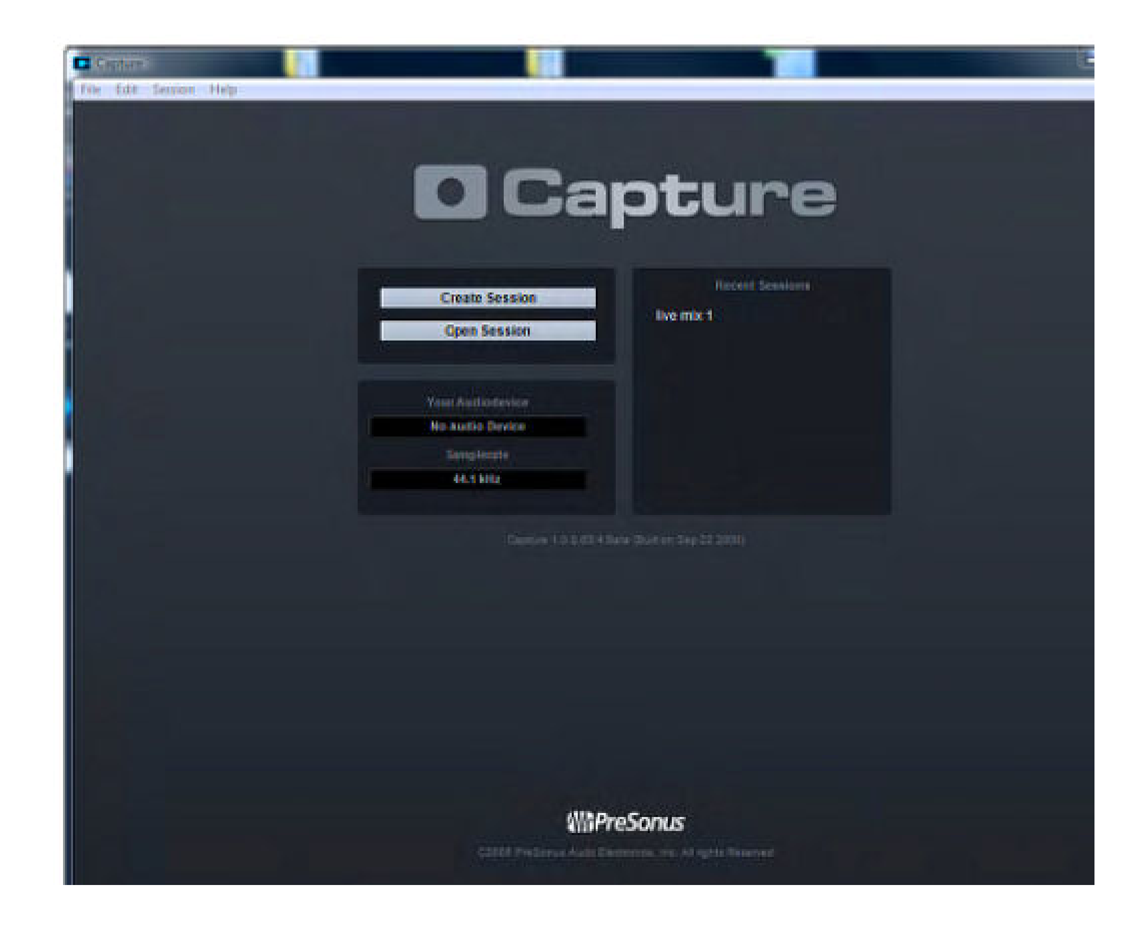
Viele Funktionen können über hierarchische Menüs erreicht werden. Wenn in der Menünavigation in diesem Handbuch verwiesen wird, wird es wie folgt angezeigt: Menu/Menü Eintrag / … / Funktion.

1.2 Was ist Capture?

Capture erstellt eine Audio-Aufnahme-Anwendung, die ausschließlich für die Verwendung mit den PreSonus StudioLive Series Mixern gedacht ist. Um mit den StudioLive-Mixern in Capture aufzunehmen, müssen Sie den StudioLive-Treiber installieren und den Mixer mit einem FireWire-Anschluss zu Ihrem Computer verbinden. (Das StudioLive-Handbuch umfasst die Installation und Setup Instuktionen.) Sobald der StudioLive-Mixer mit Ihre Computer verbunden wurde und Capture installiert wurde, einfach Start Aufnahme, und Sie sind Bereit zum Aufzeichnen.

In diesem Kapitel wird beschrieben, das allgemeine Layout der Capture-Benutzeroberfläche.

Startseite



Bei Capture wird standardmäßig die Startseite gestartet und übernommen.

Erstellen und öffnen Sie die Session

Am oberen linken Rand der Startseite befinden sich zwei Schaltflächen: Create Session und öffnen einer Session. Eine Session ist ein Dokument in dem Sie aufnehmen können und Audiodaten bearbeiten. Klicken Sie auf die Schaltfläche Create Session, um eine neue Sitzung erstellen, oder klicken Sie auf öffnen und auf die Schaltfläche für durchsuchen und öffnen Sie eine vorhandene Session Sitzung.

Die letzten Dateien

Rechts neben der Abschnitt Menü Startseite enthält eine Liste die zuletzt verwendete Datei-Links zu den zuletzt geöffneten Dokumente. Klicken Sie auf einen der folgenden Links, um so schnell eine Sitzung zu öffnen.

Audio Device und Sample Rate

Capture ist speziell für die Verwendung mit den PreSonus StudioLive-Series-Mixern erstellt worden und funktioniert nur mit, diesen Geräten. Es ist nicht möglich andere Audio-Gerät für die Verwendung mit Capture zu konfigurieren. Das Fenster Audio-Gerät wird entweder "StudioLive" oder ehemaligen "Nr. Audiogerät" anzeigen, dass Ihre StudioLive-Mixer ordnungsgemäß mit dem Computer verbunden sind und bereit sind für die Verwendung mit Capture. Das Fenster "Samplerate" zeigt die derzeit konfigurierten Abtastrate des StudioLive-Mixers.

Über Capture

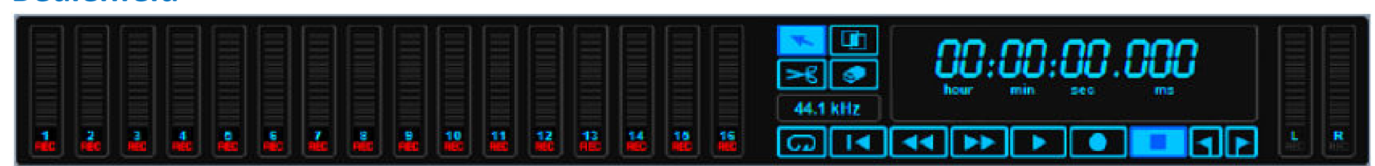
Zum Anzeigen von Informationen, einschließlich der Versionsnummer und Bestätigungen, wählen Sie **„über Capture“** aus dem Menü Hilfe-Datei.

Die Session-Seite

Capture bietet eine Single-Window Benutzeroberfläche, so dass Sie nicht mehrere Fenster und Ansichten verwalten müssen. Wenn eine neue Sitzung erstellt wird, oder eine vorhandene Session geöffnet wird, werden Sie auf die Seite Session geleitet. Diese Seite enthält alle erforderlichen Tools für das aufnehmen und bearbeiten von Multitrack-Audiodaten.

Es folgt ein Diagramm und eine Beschreibungen der Session-Schnittstelle.

Bedienfeld



Die Bedienfunktionen sind oben auf der Seite Session und enthalten:

<u>*Meter Bridge:</u>

Peak LED-Meter mit Clip-anzeigen für jeden Capture Input aus Ihrem StudioLive-mixer

<u>*Maus Tools</u>

* **Arrow Tool**: das Standard-Werkzeug für den Zugriff auf die meisten Funktionen.

* **Bereich Tool**: Wählen Sie den Bereich eines Audio-Ereignisses für die Bearbeitung.

* **Stoß-Tool**: Spleißen Sie Audio-Events.

- **Radiergummi-Werkzeug**: Löschen von Audio-Events.

- **Abtastrate anzeigen**: zeigt die aktuelle Aufnahme/StudioLive-Abtastrate.

- **Transport Controls**

  - **Loop**: bestellen/trennen-Loop-Modus.
  - **zurück zum Anfang**: zurück zu Beginn der Sitzungsperiode.
  - **Zurückspulen**: zurückspulen für die Dauer die diese Schaltfläche gedrückt gehalten wird.
  - **schneller Vorlauf**: vorspulen für die Dauer die diese Schaltfläche gedrückt gehalten wird.
  - **STOP**: Stop-Wiedergabe.
  - **Play**: Start-Wiedergabe an der aktuellen Playback-Cursor-Position.
  - **Record**: Start-Aufnahme an der aktuellen Playback-Cursor-Position.
  - **vorherigen Marker**: setzt den Wiedergabe-Cursor an den vorherigen Marker.
  - **nächsten Marker**: setzt den Wiedergabe-Cursor an den nächsten Marker.

- **Zeit anzeigen**: zeigt die Zeit an der aktuellen Playback-Cursor-Position.

- **Main Ausgabe PEAK**: Peak LED-style Meter für die wichtigsten Stereo-Ausgabe von Capture.

Bearbeitungsfenster

Das Bearbeitungsfenster ist die Hauptansicht und eine Übersicht über die Bearbeitung der Session.



Das Bearbeitungsfenster enthält Folgendes:

* **Zeitfenster- Lineal**: Zeigt die Zeit in Schritten von Sekunden an.

* **Marker Lane**: Zeigt vom Benutzer eingefügte Marker an.

* **Arm all**: Klicken Sie auf diese Schaltfläche um alle Eingänge für die Aufnahme zu aktiviren.

* **Marker +/-** : Klicken Sie auf das Pluszeichen (+)-Taste, um einen Marker an der aktuellen Wiedergabe-Cursor-Position hinzufügen. Wählen Sie eine Marker aus und klicken Sie auf das Minuszeichen (-)-Schaltfläche, um die Markierung zu entfernen.

* **Track-Spalte:** Enthält eine dedizierte Monoaudiospur für jeden Audio Input in der Aufnahme aus dem StudioLive-Mixer, einschließlich einer Stereospur- Main.

* **Main:** Die Eingabequelle an dieser Stereo-Audiospur aus dem StudioLive-Mixer ist frei wählbar. Klicken Sie auf den Namen der Spur (Name "Main" in die Standardeinstellung), so wählen Sie eine Datenquelle aus die aufgezeichnet werden soll.

* **Verbleibende Zeit:** Zeigt die verbleibende Zeit, die aufgezeichnet werden kann, basierend auf der Größe des verfügbaren Platzes auf der Festplatte, auf der Sie aufzeichnen.

Grundlagen

Nicht zerstörerische Bearbeitung, und Widerrufen-/Wiederherstellen

Fast jede Aktion eines Benutzer kann im Aufnahmemodus wiederhergestellt und rückgängig gemacht werden. Es gibt keine Beschränkung wie weit zurück Aktionen rückgängig gemacht werden können und wie weit vor Rückgängig-Aktionen wiederhergestellt werden kann.

Daher können Capture Benutzer gerne alles ausprobieren, ohne Angst dass Sie dauerhaft etwas verändern werden. In der Tat, drücken Sie nur beliebig alle Tasten, das ist möglicherweise der schnellste Weg um alles zu erfahren.

High Quality Audio

Capture bietet ein neues 32-bit Floating-Point Audio Engine. Ein Audio Engine ist die "Anzahl Cruncher" in der Mathematik, die zum Aufzeichnen und Wiedergeben von digitalen Audiodaten erforderlich ist. Einfach ausgedrückt, die Verarbeitung Ihrer Audio-Aufnahme ist so genau wie aktuelle Technologie es ermöglicht und sorgt für höchste Qualität. Alles was Sie tun müssen, ist großartige Musik zu machen!

Systemanforderungen

Um beste Leistung mit Capture sicherstellen zu können, empfehlen wir Ihrem Computersystem die folgenden Spezifikationen.

• Windows

o OS: Microsoft Windows XP (32-bit & 64-bit) oder Windows Vista (32-bit & 64-bit)
o Clock/CPU: Intel oder Athlon 900 MHz (1,5 GHz oder höher empfohlen)
o Memory(RAM): 1 GB (2 GB empfohlen)

• Macintosh

o OS: MacOS X 10.4.x oder höher
o Clock/CPU: PowerPC G5/Dual 1 GHz, alle Intel-based-Mac-Modell.
o Memory(RAM): 1 GB (2 GB empfohlen)

• Bildschirmauflösung für PC- und Macintosh sollte nicht niedriger als 1024 x 768 Pixel.

Hinweis / Empfehlung

Dieser Teil des Capture-Handbuches enthält ausführliche Informationen zu allen Aspekten der Software.

Es wird alle Benutzer empfohlen, sich mit dem allgemeinen Layout von Capture vertraut zu machen, präsentiert in der Einführung dieses Referenzhandbuch, bevor Sie die Hinweise / Empfehlungen lesen. Sind weitere Informationen zu einem Thema oder Begriff erforderlich, können Sie im Index nachlesen.

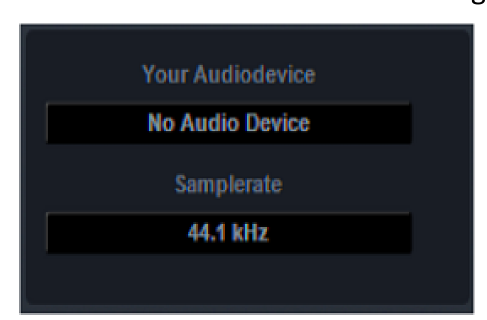
2.1-Aufnehmen / Recording

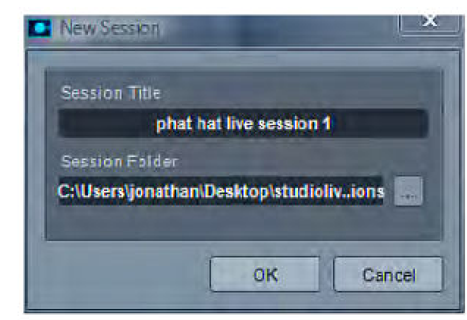
Tracking ist die erste Stufe der audio-Produktion. Das folgenden Kapitel behandelt Aspekte der Aufzeichnung verfolgt im Aufnahmemodus, einschließlich Session Erstellung ein Setup Audio-Tracks und Events und vieles mehr.

Audio Device

Bevor Sie versuchen, etwas im Aufnahmemodus aufzeichnen, bitte nehmen Sie sich einen Moment um sicherzustellen, dass Ihre StudioLive-Mixer ordnungsgemäß mit dem Computer über FireWire verbunden ist, und diese Aufnahme zeigt das StudioLive als Ihre Audio-Gerät auf der Startseite.

Wenn der StudioLive-Mixer nicht erfolgreich an den Computer angeschlossen ist, wird Capture "Audiogerät Nr." in dem Audio-Gerätefenster anzeigen.





Erstellen einer neuen Session

Eine Session ist die Beleg Art, in der alle Aufzeichnung im Aufnahmemodus stattfindet.
So erstellen Sie eine neue Session, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

* Klicken Sie von der Start-Seite aus auf die Schaltfläche neue Session.
* Navigieren Sie zur Datei / neu Session
* Presse (Strg) / (Cmd) + N auf der Tastatur.

Sitzung-Setup

Wenn eine neue Session erstellt, wird ein Setupmenü mit den folgenden Optionen angezeigt:

Sitzung-Titel

Dies wird der Titel Ihrer Session sein. Dieser Name wird die Session sein. Dateiname (Title.Session), ebenso wie der Name des neuen Ordners, der alle Daten zu Ihrer Session enthält.

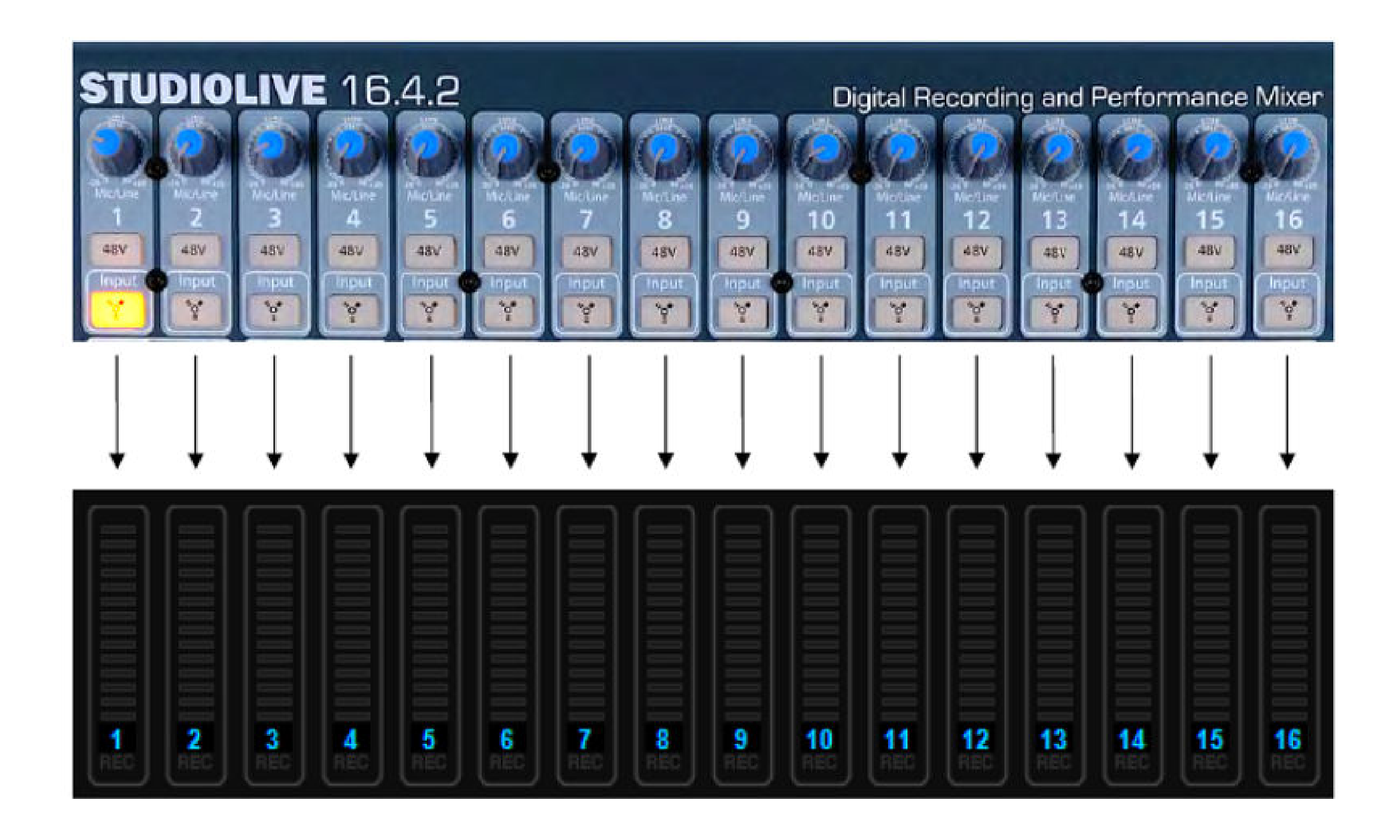
Sitzung-Speicherort

Dies ist der Ort in dem die neue Session und alle zugehörigen Daten gespeichert werden. Jedes Mal, wenn Sie eine Session erstellen kann der Session-Speicherort ausgewählt werden. Standardmäßig ist der neue Session-Speicherort der Capture-Ordner. Sie können einen andere Datei-Speicherort auswählen, indem Sie auf die Schaltfläche Durchsuchen klicken und einen neuen Speicherort suchen. Der letzte Speicherort wird als Standard der nächsten neue Sitzung erscheinen, bis Sie einen neuen Ort erstellen.

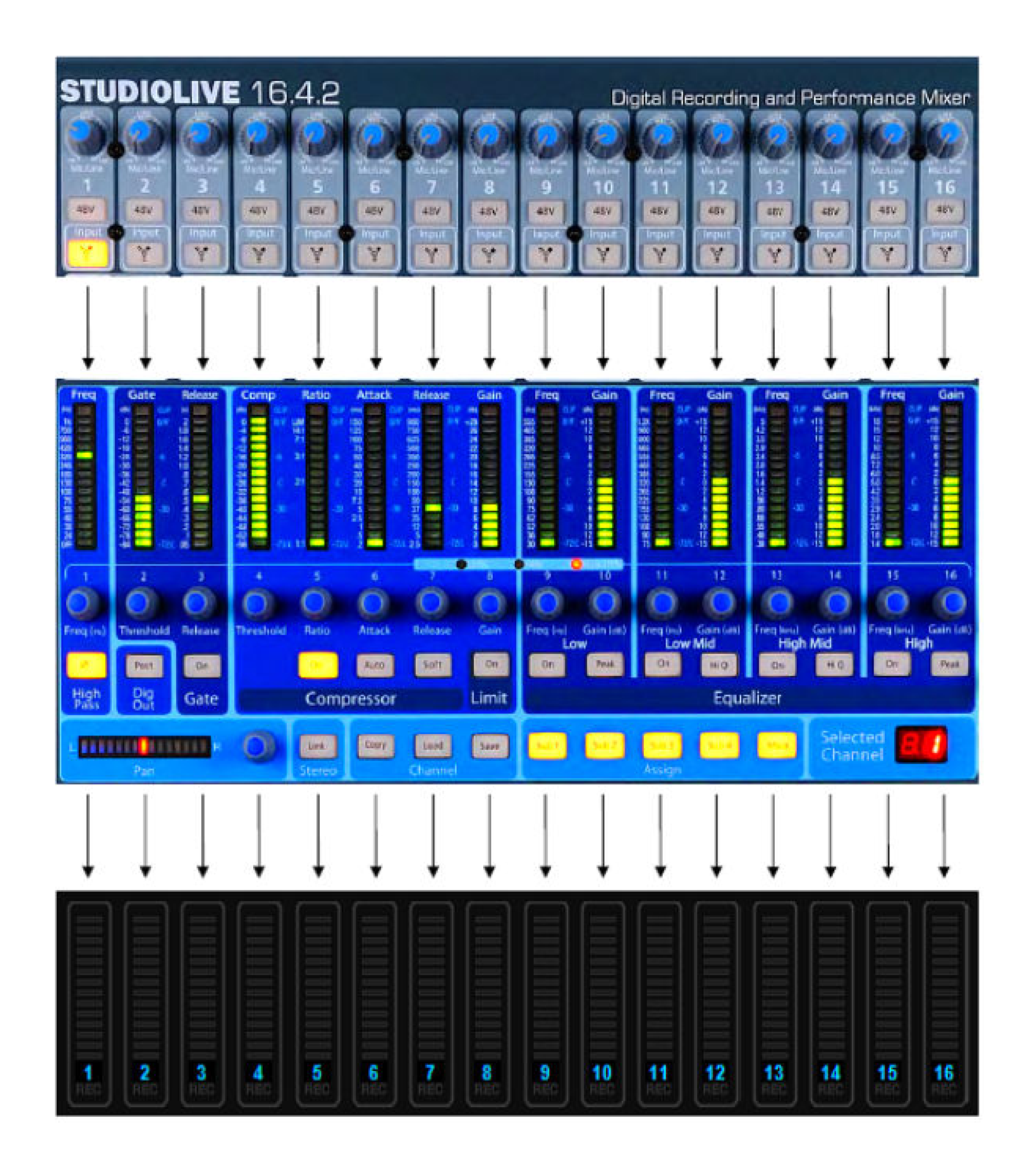
Audio I/O Setup

Es besteht keine Notwendigkeit das Audio-Ein und Ausgänge im Aufnahmemodus eingerichtet werden, sie sind automatisch für die Verwendung mit Ihrem StudioLive-Mixer konfiguriert. Jeder Eingang von Ihrem StudioLive-Mixer ist mit einer mono Input Spur in dem Track dargestellt, und jeder Input Track hat eine entsprechende Pegelanzeige in der Meter-Brücken-Spalte der Session

Das folgende Diagramm veranschaulicht die Beziehung zwischen One-to-One der StudioLive und Capture Eingangskanäle. Das Eingangssignal von jedem Kanal des StudioLive-Mixer wird automatisch an den jeweiligen Eingangskanal in Capture geroutet.



Es ist möglich, jeden StudioLive Mixer Input-Kanal mit dem FAT-Channel zu bearbeiten, bevor das Eingangssignal an Capture weitergeleitet wird. Um dies zu tun, müssen Sie die Schaltfläche "Dig Out" im FAT-Channel für den jeweiligen beteiligen Kanal in Ihre StudioLive-Mixer de/aktivieren. Dieser Schalter leitet das Signal entweder -Post-EQ und Post-Dynamics- oder mit Bearbeitung an Capture weiter.
Das folgenden Diagramm veranschaulicht den Signalfluss in diesem Szenario.



Main Source-Auswahl

Der Main-Kanal ist im Aufnahmemodus ein Stereo-Kanal, er wird verwendet um einen Stereo-Mix aus Ihrem StudioLive aufzuzeichnen. Dieser Mix kann aufgezeichnet werden, während der Aufzeichnung der 16 einzelnen Eingangskanäle, so dass eine Abmischung unmittelbar nach einer Live Show verfügbar ist. Dies ist auch der Stereokanal, in dem Sie Ihre endgültige Studio Mischungen aus dem StudioLive aufzeichnen werden.

Der StudioLive-Mixer verfügt über ein Software-Control-Panel um verschiedene Channel-Routing-Optionen zu aktivieren. In diesem Steuerelement im Bedienfeld „, es ist eine dedizierte Stereo Auswahl für Capture (Kanäle 17/18), die bestimmt, was die Quelle werden wird für die Main-Spur. Die Quellen, die Sie wählen können umfassen die folgenden physikalischen Ausgaben aus Ihrem StudioLive Mixer: Main L/R, Sub-1/2, Sub 3/4, Aux 1/2, Aux 3/4, Aux 5/6, EFX senden A + B für das senden von EFX Aux Return, Aux A, Aux B, 2Track, Talk-Back, EFX Return A, EFX Return B, und der Solo-Bus.

Daher haben Sie viele Optionen, welche Stereo Quelle zum Aufzeichnen des Main-Track Sie im Aufnahmemodus wählen. Die Standardquelle ist Main L/R. Die Audiodaten aus dem Ausgang den Sie wählen, wird 'gespiegelt ' in der Main-Spur im Aufnahmemodus, und hat keine Auswirkungen auf den normalen Betrieb der physischen Ausgabe auf Ihre StudioLive-Mixer.

Audio-Tracks

Aktivieren eine Audio-Track-Datensatz

Um einer Audiospur aufzuzeichnen, muss die Spur Record-enabled, oder aktiviert werden. Klicken Sie auf die Record-enable Schaltfläche einer Audiospur einmal um die Aufnahme zu aktivieren. Diese Schaltfläche, die einen roten Punkt hat, sollte bei Aktivierung ganz in Rot leuchten, und die Spur des entsprechenden Meters in der Meter-Brücke sollte beginnen sich nach oben und unten zu verschieben, wenn ein Eingangssignal in diesem Kanal in Ihrem StudioLive-Mixer anliegt.

• Klicken Sie auf die Schaltfläche oben auf der Spur-Spalte „Record-enable Arm all“ um alle Spuren auf einmal zu aktivieren.

Sobald eine Audiospur aktiviert ist, können Sie Audiodaten auf die Spur aufnehmen.
Sie finden unter Aktivieren von Recording weitere Informationen zu diesem Thema.

Überwachung von Live Audioeingabe

Die Kontrolle und Einstellung der Eingangskanäle sollten am StudioLive-Mixer selbst passieren.
Es ist keine separate Monitoring-Funktionen innerhalb von Capture.

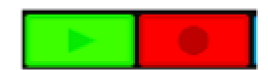
Tonwertspreizung / Eingangssignalstärke festlegen

Die richtige Aussteuerung der Eingänge ist entscheidend für eine gute Mischung und Aufzeichnung.
Die grundlegende Idee ist, steuern Sie die Eingänge Ihres StudioLive-Mixer so hoch wie möglich aus ohne Überlastung / Verzerrung des Eingangssignales. Eine Überlastung des Eingangssignales führt dazu, dass Clipping (bösen Art der Verzerrung) die Aufzeichnung ruiniert. Diese Schäden kann nicht mit der Software rückgängig gemacht werden. Es ist ein Clip-Indikator für jeden Eingang im StudioLive-Mixer für diesen Zweck. Wenn ein Eingangssignal in Ihrem StudioLive-Mixer nicht clipt, können Sie sicher, sein, dass es im Aufnahmemodus keine clipping Stellen geben wird.
Sie finden Sie in der StudioLive-Dokumentation weitere Informationen zu diesem Thema.

Aufzeichnung aktivieren

Sobald Sie die gewünschten Spuren aktiviert haben, besteht der nächste Schritt darin, aufzunehmen.
Um die Aufnahme zu aktivieren, klicken Sie auf die Schaltfläche "Record" in der Menü Zeile.
Die Schaltfläche „ Aufnahme wird rot und die Schaltfläche „ Abspielen wird Grün in der Menü Zeile.
Der Wiedergabe-Cursor wird gestartet, und beginnt von links nach rechts von der aktuellen Position aus sich zu bewegen, und ein neues Audio-Ereignis wird zu jedem aktivieren-Track(s) Datensatz aufgezeichnet werden.

Die Aufzeichnung wird fortgesetzt, bis Sie sie manuell anhalten indem Sie auf die Schaltfläche „Stop / Beenden", in der Menü Zeile, oder (Leertaste) auf der Tastatur drücken.



Audio Aufnahme-Format

Capture nutzt das Broadcast Wave-Datei-Format für die Aufnahme.
Dies ist das am häufigsten und meist verwendete Format und es enthält Zeitstempel
wenn die Aufnahme einen Song startet.

Wenn aufgezeichnete Broadcast Wave-Dateien mehr als vier Gigabyte zu erhalten, dann wird
das RF64-Dateiformat automatisch das Standard-Dateiformat verwendet.

* Das empfohlene Dateisystem für die Aufnahme-Partition auf Ihrem Computer ist NTFS
auf Windows und HFS + unter Mac OS X.

2.2 Bearbeiten

Nach der Aufnahme ist der nächste Schritt in der Produktion die Bearbeitung. Im Bearbeitungs- Prozess werden Aufzeichnungen in vielerlei Hinsicht manipuliert um den gewünschten Sound zu erreichen.

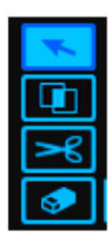
Das folgenden Kapitel behandelt Aspekte der Bearbeitung Ihrer Aufnahmen in Capture.

Audio-Events

Alle Audiodaten, die in der Zeitleiste Ihrer Sitzung vorhanden sind, werden visuell durch Audio Ereignisse, die Wellenform Darstellungen der aufgenommenen Audiodaten enthalten, dargestellt. Audio Ereignisse können verschoben und geteilt, und viele andere Möglichkeiten, Beschreibung wie folgt.

Mouse-Tools

Die Maus-Tools ermöglichen direkte Interaktionen von Audio-Ereignisse mit der Maus.
Es ist hilfreich, bedenken Sie, dass Aktionen mit der Maus-Tools jederzeit rückgängig gemacht werden können, so dass Sie frei alle Funktionalität erforschen können. Die folgenden Maus und verwandte Funktionen sind verfügbar.



Arrow Tool

Dies ist das standardmäßig ausgewählte Werkzeug. Klicken Sie auf die Schaltfläche „ Pfeil-Werkzeug“, oder drücken Sie [NumPad 1] auf der Tastatur für das „ Pfeil-Werkzeug“. Nachfolgend werden verschiedene mögliche Funktionen mit dem „ Pfeil-Werkzeug“ beschrieben.



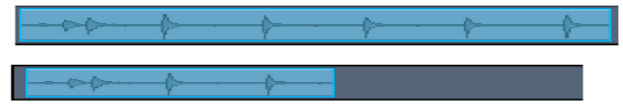
Verschieben Sie eine Audio-Event

Um ein Ereignis mit dem Pfeil-Werkzeug zu verschieben, klicken Sie auf eine beliebige Stelle in einer AudioSpur, und ziehen Sie nach links, rechts, oben oder unten. Ziehen in der AudioSpur, nach links oder rechts, bewegt sich das Ereignis rückwärts und vorwärts in der Zeit, relativ zu den Schnittfenster-Zoom.

Ziehen in der AudioSpur nach oben oder unten wird die Audio Spur in den angrenzenden Audio-Track verschoben.

Größe einer Audio Aufnahme

Ereignisse können als Fenster in Audio-Dateien gedacht werden, was Sie sehen ist was Sie hören werden. Die Größensortierung ist eine grundlegende Technik, bei dem Audio Ereignisse vorgenommen werden kürzer oder länger, so dass nur ein Teil der Audiodaten, die Sie enthalten gesehen werden, und deshalb auch gehört.
Um alle Audio-Ereignis mit dem Pfeil-Tool in der Größe zu bearbeiten, bewegen Sie die Maus nach links oder rechts an die Kante des Ereignisses um das Sizing-Tool anzuzeigen. Wenn dieses Werkzeug angezeigt wird, klicken Sie, und ziehen Sie nach links oder rechts, um die Größe anzuzeigen.
Audio-Events können störungsfrei in der Größe geändert werden, beliebig oft.
Die 2 Bilder veranschaulichen ein Audio-Ereignis vor und nach dem es dimensioniert wurde.



Wählen Sie mehrerer Audio Ereignisse

Mehrere Audio Ereignisse können gleichzeitig ausgewählt werden, um Sie alle auf einmal mit einer einzigen Aktion bearbeiten. Wenn Sie mehrere Audio-Ereignisse mit dem Pfeil-Tool auswählen möchten, führen Sie einen aus der folgenden Schritte aus:

• Click außerhalb des Bereichs eines Audio-Ereignisses, und ziehen Sie dann über alle anderen Ereignisse; dadurch wird ein graues Feld gezeichnet werden, während Sie über den Ziel-Auswahl-Bereich ziehen. Lassen Sie die Maustaste los nachdem das Feld über alle Ereignisse gezeichnet ist, das Sie auswählen möchten, und diese Ereignisse werden jetzt alle ausgewählt werden um sie gleichzeitig bearbeitet zu können.

• Click auf ein Audio Ereignis, und dann durch drücken und halten von [Ctrl]\\[Cmd] auf der Tastatur fügen Sie alle Ereignisse hinzu die Sie auswählen. Auf diese Weise können Sie mehrere Ereignisse auswählen, die nicht nahe bei einander sind. Alle ausgewählten Ereignisse können jetzt auf einmal bearbeitet werden.

Tool Bereich

Der Tool Bereich wird verwendet, um einem Bereich oder Teil, innerhalb einer Audio-Event(s) auszuwählen. Klicken Sie auf die Schaltfläche „ Bereich-Werkzeug oder drücken Sie auf der Tastatur [NumPad 3] um das Range-Toll zu wählen.



Um einen Bereich innerhalb der Aufnahme auszuwählen, klicken Sie mit dem Range-Tool hinein und ziehen Sie über den ausgewählten Bereich; über den Ziel-Auswahl-Bereich wird ein graues Feld gezeichnet werden. Lassen Sie die die Maus los, wenn das Feld über dem Bereich der Ereignisse grau gezeichnet ist, den Sie auswählen möchten. Der Bereich der die Ereignisse, die Sie ausgewählt haben wird jetzt als ein einzelnes konsolidierten Ereignis behandelt.
Eine gemeinsame Verwendung des Range-Tools ist es eine Reihe von Audio in Ereignissen schnell auszuwählen und zu löschen, anstatt mit dem Split-Tool zwei Splits zu machen , dann auszuwählen und zu löschen. Dieser Prozess wird in der nachfolgenden Bilder angezeigt.
Sobald ein Bereich ausgewählt wurde, wird das Range-Tool automatisch zum Pfeil-Tool werden, wenn der Mauszeiger über den ausgewählten Bereich verschoben wird. Dadurch wird schnelles auswählen und bearbeiten von jedem beliebigen Bereich für ein Ereignis sehr einfach.

• Das Range-Tool kann vorübergehend gewechselt werden, wenn das Pfeil-Werkzeug ausgewählt ist, und durch drücken und halten von [Ctrl]\\[Cmd] auf der Tastatur.

Splice Tool

Das spleißen Tool verwenden, einzelnen Audio-Ereignisse können in mehrere Audio-Events aufgeteilt werden. Die Schaltfläche „ Split-Werkzeug drücken Sie oder [NumPadd 4] auf der Tastatur, um das Split-Tool auswählen.



Klicken Sie auf alle Audio-Ereignis mit dem Split-Tool, um das Ereignis an dieser Position zu teilen. Beachten Sie, dass die Teilung am linken Rand des der Split-Tool-Symbol (die Schere) ausgeführt wird. Durch Teilen ein einzelnes Ereignis, erstellen Sie im Wesentlichen zwei Ereignisse, die unabhängig voneinander bearbeitet werden können. Wenn mehrere Ereignisse über mehrere Tracks ausgewählt sind, wird die Split-Tool alle ausgewählten Ereignisse in der gleichen Weise beeinflussen.



Radiergummi-Werkzeug

Das Radiergummi-Werkzeug wird verwendet, um ein Audio-Ereignis zu löschen. Klicken Sie auf die Radiergummi-Werkzeug-Schaltfläche oder drücken Sie [NumPad 5] auf der Tastatur, um das Radiergummi-Werkzeug auszuwählen.



Um ein Ereignis mit dem Radiergummi-Werkzeug zu löschen, klicken Sie einfach auf das Ereignis.
Das Radiergummi-Werkzeug betrifft nicht die aktuelle Auswahl sonder hat nur Auswirkungen auf das Ereignis, auf das direkt geklickt wird.

Gemeinsame bearbeiten Aktionen

Ausschneiden, Kopieren, Einfügen

Wie mit einem Textverarbeitungsprogramm und den meisten anderen Software-Anwendungen, Capture unterstützt die Basics, Ausschneiden, Kopieren, und Aktionen einfügen. Diese Aktionen können wie folgt ausgeführt werden, sobald die Auswahl der Ereignisse abgeschlossen ist:

- **Ausschneiden:** drücke [Ctrl]/[Cmd]+X auf der Tastatur, um die aktuelle Auswahl ausschneiden.
- **Kopieren:** drücke [Ctrl]/[Cmd]+C auf der Tastatur, um die aktuelle Auswahl zu kopieren.
- **Einfügen:** Sobald eine Auswahl ausgeschnitten oder kopiert wird, drücken Sie die Tastenkombination [Ctrl]/[Cmd]]+P auf der Tastatur, um die Auswahl einfügen. Die Auswahl wird auf der aktuellen Playback-Cursor Position eingefügt werden, oder an den Anfang der Spur, aus denen die Auswahl stammt, wenn der Wiedergabe-Cursor nicht aktuell eine Position festlegt.

Session-Navigation

Eine nützliche Möglichkeit, schnell zu bestimmten Bereichen von Ihrer Sitzung zu navigieren, während des abmischen. Im folgenden werden die Möglichkeiten beschrieben, in denen Sie schnell in der gesamten Ihre Sitzung navigieren können.

Scrolling / Bildlauf

So führen Sie einen Bildlauf nach links und rechts durch die Zeitachse in Ihre Session, klicken Sie auf die horizontale Bildlaufleiste im unteren Bereich des Bearbeitungsfensters und ziehen Sie sie.

Zeitleiste zoomen

Sie können Ihre Session vergrößern und verkleinern im Bezug auf Zeit im Bearbeitungsfenster, so dass Sie die gesamte Länge der Sitzungsperiode betrachten oder nur eine kleine Zeit Region präzise anzeigen um Änderungen vornehmen können. Um zu vergrößern, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

• klicken und ziehen Sie nach links oder rechts auf die Zoom-Scrool-Bar in der unteren rechten Ecke des Bearbeitungsfenster zum vergrößern oder zum verkleinern.

• Presse [W] auf der Tastatur, zum verkleinern, drücken [E] auf der Tastatur, um etwas zu vergrößern.

• Klicken Sie in das Schnittfenster Lineal an einem beliebigen Punkt in der Zeit, und ziehen Sie nach unten oder bis zu Zoom in oder aus.

Verwenden Marker

In Capture, wird der Marker-Lane verwendet, um Marken an gewünschten Stellen in der Zeitleiste zu platzieren, danach ist Navigation zu den Marker einfach. Marker sind auch hilfreich, wenn Sie Ihre Session exportieren, um einzelne Mischungen oder in einer anderer Aufzeichnung-Anwendung arbeiten.

Die Marker-Gasse ist immer sichtbar, direkt unterhalb der Zeitleiste.

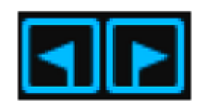
Einfügen von Marken

So legen Sie einen neuen Marker in der Marker-Lane während der Wiedergabe oder auch eines Stops, klicken Sie auf die Schaltfläche „ Marker hinzufügen, oder drücken Sie [einfügen] auf der Tastatur. Jede neue Markierung wird fortlaufend nummeriert standardmäßig (# 11, # 2, # 3…). Um eine Marke umzubenennen, doppelklicken Sie auf den Marker im Marker-Lane, geben Sie einen neuen Namen ein, und drücken Sie dann auf der Tastatur, die [EINGABETASTE].



Navigieren Marker

Es ist möglich, schnell die Wiedergabe-Cursor zwischen Markern in der Marker-Lane zu wechseln. Klicken Sie auf die Schaltfläche vorherige „ Marke im Transport, oder drücken Sie die Taste [B] auf der Tastatur, um zu den vorherigen Marker zu springen. Klicken Sie auf die Schaltfläche Weiter „ Marke im r Transport, oder drücken Sie [N], auf der Tastatur, um zu den nächsten Marker zu springen. Springen zu Marken während der Wiedergabe, schnell Vergleiche zwischen verschiedenen Abschnitten der Ihrer Session.



Looping

Starten Sie so eine Loop Schleife wären der Wiedergabe von einem beliebigen Bereich in Capture:

• wähle einen Bereich mit dem Pfeil-Tool bzw. selektieren Sie einen Bereich mit der Range-Tool, der eine Loop-Schleife werden sollen.

• Presse [P] auf der Tastatur, um den Loop-Bereich Ihrer Auswahl festzulegen.
Der Bereich wird durch eine Symbol, das in der Trimm Linie mit einer linken + rechten Flagge an je einem Ende gekennzeichnet ist angezeigt.

• Klicken Sie auf „ "Endlosschleife" oben im Transport, oder drücken Sie [L] auf der Tastatur, um den Loop-Modus zu aktivieren. Starten Sie die Wiedergabe vor dem Ende des Loop-Bereiches, und wenn das Ende des Loop-Bereiches erreicht ist, springt die Wiedergabe automatisch zurück an den Anfang des Loop-Bereichs solange Loop aktiviert ist.

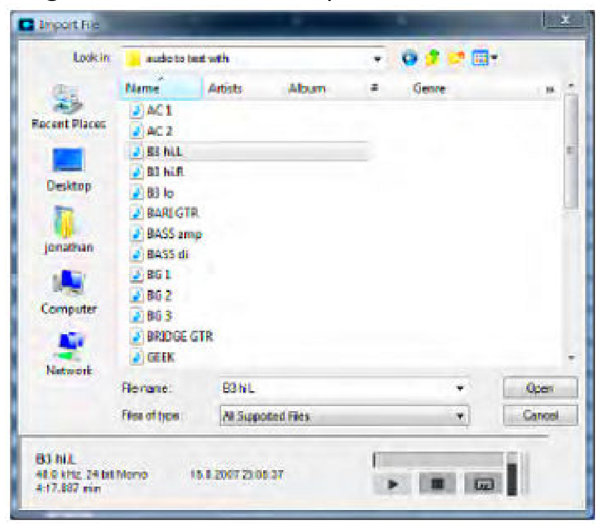


Beim aktivieren von Record wird der Loop-Modus deaktiviert, und die Aufnahme beginnt an der aktuellen Wiedergabe-Cursor-Position. Es ist nicht möglich „ Loop“ während der Aufnahme zu aktivieren.

Importieren von Audio

Es ist möglich, WAV und AIFF-Audio-Dateien in Ihre Session zu importieren. Um eine Audio-Datei zu importieren, wählen Sie Import-Audio Datei aus dem Session-Menü, um die möglichen Import-Datei zu öffnen. Suchen Sie die gewünschte Datei, und klicken Sie darauf, um Sie zu markieren. Klicken Sie dann auf Öffnen, um die Datei in Ihre Session importieren.

Ein Audio-Ereignis für die importierte Datei wird erstellt und auf der aktuell ausgewählten Spur in Ihre Sitzung, an der aktuellen Wiedergabe-Cursor-Position platziert werden.



Preview Player (vorhören)

Beim Suchen nach Dateien im Menü Datei importieren, ist es möglich die Audio Dateien vorzuhören, während Sie in den Vorschau-Player durchsuchen. Klicken Sie auf die Schaltfläche „ Abspielen, in dem Vorschau-Player um die aktuell ausgewählte Audiodatei abzuspielen. Klicken Sie auf den Ende Button um die Wiedergabe anzuhalten. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Loop", um die Wiedergabe der aktuell ausgewählte Audiodatei in einer Endlosschleife zu hören.

Vorschläge

Beim Bearbeiten zuhören

Das Bearbeiten in und während einer Audio-Produktion kann ganz besonders unversöhnlich sein kann.
Kleine Ungenauigkeiten beim aufteilen (Splitting), beim verschieben (Moving), oder anderen Aktionen kann beim ausführen auf das aufgezeichneten Audio-Material zu unerwünschten und unerwarteten Ergebnissen führen.

So einfach es scheinen mag, wird die Handlung des Zuhörens während der Bearbeitung häufig oft übersehen.
Beispielsweise ist es verlockend beim bearbeiten eines Vokal-Teiles um unerwünschte Geräusche zwischen Wörtern zu entfernen, die visuelle Darstellung der Wellenform als die Basis für die Änderungen zu nehmen. Während Sie dies manchmal bearbeiten kann es eine viel bessere Idee sein,
einfach zu hören wie groß und was die einzelnen Ereignisse sind um sicher zustellen, dass Sie keine kritischen Bestandteil des Gesanges dabei entfernen.

Bevor Sie Änderungen vornehmen, hören Sie zuerst einmal genau zu, das spart Zeit und Frustration in fast allen Fällen.

2.3 Mixen

Mixen ist der Teil des Produktionsprozesses, wo alle aufgezeichneten Tracks kombiniert werden, um Mono, Stereo oder Multi-Channel Surround. (Capture unterstützt kein Surround). Das Ziel ist es, einen Ausgleich zwischen den relativen Lautstärke, Frequenz und Dynamik Inhalt um einen erwünschten kohärenten Sound zu erreichen. Im folgenden Kapitel werden Aspekte des Mixens von Audio in Capture mit Ihrem StudioLive Mixer behandelt.

Mixen mit Capture und StudioLive

In Capture kann kein mixen direkt erfolgen. Stattdessen werden die einzelnen Ausgänge jeder Audiospur in Capture mit den FireWire-Rückwegen festverbunden, für jeden entsprechenden Input Kanal in Ihrem StudioLive-Mixer. Mit dem FireWire kommt jeder Eingangskanal auf Ihren StudioLive-Mixer zurück, der Ausgang Ihrer Multitrack-Session wird auf den StudioLive-Mixer weitergeleitet, wo es genau wie alle anderen Audio-Eingänge gemischt werden kann.

Erstellen eines Mixes

Der Prozess der Erstellung eines Mixes mit Capture und dem ist ganz einfach. Sie spielen ihre aufgezeichneten Spuren wieder zurück zum StudioLive, und nehmen dann von Ihrem StudioLive den Main-Audio-Track in Capture wieder auf.
Der Prozess funktioniert wie folgt:

- Stellen Sie sicher, dass Sie den Aufnahmemodus alle Audio-Eingangsspuren in Capture deaktivieren haben, und die FireWire Rückwege für alle Eingangskanäle zurück in den StudioLive-Mixer aktiv sind.

- Wählen Sie den Main-Track und aktivieren Sie die Aufnahme für den Main-Track in Capture.

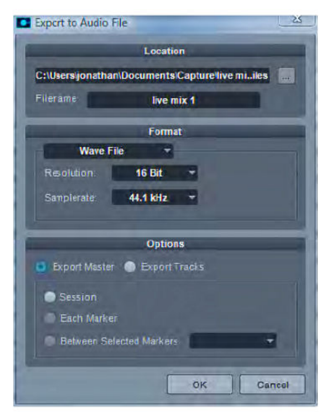
- Bringen Sie den Wiedergabe-Cursor an die Anfangs-Position der Sitzungsperiode, durch klicken auf die Zurück-Anfang Schaltfläche in den Transportleiste.

- Aktivieren Sie die Aufnahme durch Klicken auf die Schaltfläche „ Aufnahme“ in der Transportleiste; der Wiedergabe-Cursor sollte beginnen sich von links nach rechts zu bewegen, und die Musik sollte an jedem Eingang auf Ihrem StudioLive-Mixer zu spielen beginnen. Im Main-Track in Capture sollte ein neues Audio-Event aufgezeichnet werden, die wichtigsten Mischung aus dem StudioLive Mixer.

Das neue Audio-Ereignis, wurde aus Ihrem StudioLive-Mixer aufgezeichnet, als Stereo WAV-Datei mit der Sample-Rate die auf Ihrem StudioLive-Mixer eingestellt war. Es ist möglich, diese Datei und andere Audiodateien von Capture zu exportieren und an einen anderen Speicherort zu speichern (z. B. eine backup-Festplatte), wie beschrieben im Bereich Audio-Dateien exportieren in dieser Anleitung.

Exportieren von Audiodateien

Um eine Audio-Datei aus Ihrer Sitzung in Capture zu exportieren, navigieren Sie zu Session / Export in Audio-Datei oder drücken Sie [Ctrl] / [Cmd] + E auf der Tastatur, um das „Menü Audio-Datei exportieren“ zu öffnen.



Speicherort

Im oberen Abschnitt des „exportieren Audio-Datei Menüs“ geben Sie einen Speicherort und einen Namen für die Audio-File ein. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Location“, um einen Datei-Speicherort auszuwählen. Doppelklicken Sie auf den Dateinamen und geben Sie einen neuen Namen ein, und drücken Sie dann die Eingabetaste um den neuen Namen für die Datei zu übernehmen.

Format

Wählen Sie das Format der „Audio-Datei Abmischung“ im mittleren Bereich des „exportieren Audio-Datei Menüs“. Wählen Sie: Wave (WAV) oder AIFF, und wählen Sie dann die gewünschte Auflösung und Samplerate.

- Wenn Sie die Audiodateien auf einer Standard Audio-CD haben wollen, sollte das Format der Wave-Datei eine 16-Bit-Auflösung und eine Abtastrate von 44,1 kHz haben.

Optionen

Der untere Abschnitt des „exportieren Audio-Datei Menüs“ hat mehrere Optionen, die beeinflussen wie die Datei(en) erstellt wird. Wählen Sie „Export Master oder „Export-Tracks. Bei Export-Master wird nur die Audiodaten aus dem Main-Audio-Track in einer einzigen Audio-Datei exportieren. Bei Export-Tracks dagegen werden die Audiodaten aus jedem einzelnen Track in eine eigene Datei exportiert, erstellen also eine Datei für jeden Track separat. Wählen Sie aus „Export Session“ jede Marke oder zwischen ausgewählten Marken. Die Export-Session-Option wird das gesamte Spektrum aus Ihrer Session exportieren, die an den entferntesten Punkt in der Zeit sein wird, der alle Audio-Ereignis auf einer Spur erstreckt. Die Option exportieren jede Marke wird separate Dateien exportieren, für jeden Bereich zwischen den Marken in der Marker Lane. Der Export zwischen ausgewählten Marker-Option wird eine Audio-Datei, den Bereich zwischen den 2 ausgewählten Markern im Marker-Lane exportieren.

Exportieren Sie Ihre endgültige Mix auf eine Audio-Datei

Das am häufigsten verwendeten Medium für die physische Veröffentlichung von Aufnahmen ist die Audio-CD. Um in ihren endgültigen Mix auf eine Audio-CD zu bringen, muss die Mix-Datei eine 16-Bit, 44,1 kHz WAV Datei sein. Sobald Sie Ihren endgültigen Mix, den Main-Track in Capture aufgenommen haben, sollten Sie die Audiodaten aus dem Main-Track in eine Audio-Datei für diesen Zweck exportieren. Im Menü Audio-Datei exportieren, sollten Sie für den „Export Master“ wählen und die oben erwähnten Formateinstellungen für eine Audio-CD.

Sobald die korrekte Audio-Datei für Ihre Mischung exportiert wurde, können Sie jede CD-Brenner-Anwendung verwenden, um diese Mischung auf eine beschreibbare CD zu platzieren.

Mischen einer Capture-Sitzung in eine andere Recording Applikation

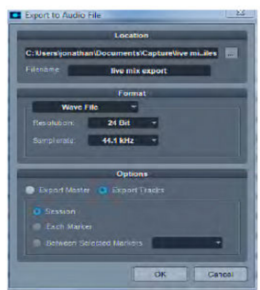
Es ist davon auszugehen, dass einige Benutzer Capture streng als ein Tool für Spur-Aufnahmen verwenden möchten werden, und die aufgenommenen Tracks später in einer anderen Aufnahmeanwendung gemischt werden. Es gibt mehrere Möglichkeiten, die in denen dies möglich ist, erfolgt wie im folgenden beschrieben.

Eine Aufnahme-Session speichern unter Open TL

Viele Audio-Aufnahme-Programme unterstützen um einen Dokumenttyp zu öffnen „Open TL ((Open Track List)“. Eine Open TL-Datei bietet eine Referenz für alle Audio-Tracks und Audio-Events, mit ihren in der Session aufgenommenen entsprechenden Positionen, so dass ein anderes Audio-Programm automatisch die Session rekonstruieren kann. Dies macht es möglich Ihre Aufnahme Session zu öffnen und Sie können wie gewohnt arbeiten, genauso wie in Ihrer bevorzugten Aufnahmeanwendung.
Um eine Open TL-Version Ihrer Session zu speichern, wählen Sie „Session speichern unter“ im Menü Datei der Aufnahme. Benennen Sie die Datei wie gewohnt, und wählen Sie Open TL (* .tl) in das Auswahlfeld Dateityp.
Klicken Sie auf speichern, um Ihre Session als Open TL-Dokument zu speichern, und bestätigen Sie den Befehl durch Klick auf "Ja" in das Fenster zur Bestätigung. Diese Datei wird standardmäßig im Ordner „ "Session platziert werden und wird die ursprüngliche Capture Session-Datei nicht überschreiben.
Beachten Sie, dass das Open TL-Format nicht Ihre Marker/n speichert wird.

Import Capture Session/ Audio-Dateien direkt importieren

Einige Audio-Bearbeitungs-Anwendungen (z. B. digitale Audio Workstations oder DAWs) unterstützen nicht das Open TL-Format, das hat dann etwas begrenzte Optionen zur Folge, beim importieren von Sitzungen in anderen Programme. In diesem Fall müssen Sie die Audio-Ereignisse von Ihrer Capture-Sitzung in dieses Programm manuell importieren. Weitere Informationen zu diesem Vorgang finden Sie in der Dokumentation Ihrer jeweiligen Software.



Beachten Sie, dass in einigen Fällen mehrere Audio-Ereignis auf einer bestimmten Spur haben können, im Gegensatz zu einem einzigen kontinuierliche Audio-Ereignis. In diesem Fall wird dringend empfohlen, dass Sie zunächst die Audiodaten für jeden Track einzeln in ein Audio-Bearbeitungs-Anwendungen importieren, bevor Sie versuchen wie im Abschnitt „Audio Dateien exportieren“ in diesem Kapitel beschrieben zu exportieren. Um sicherzustellen, dass Sie die Tracks Export-Option im „Menü Audio-Datei exportieren“ wie dargestellt aktiviert haben, wir das Ergebnis des Prozesses eine einzige fortlaufenden Audio-Datei für jeden Track in der Sitzung sein.

• Sobald Sie eine einzelne fortlaufende Audio-Datei für jeden Track haben, können Sie die Dateien viel einfacher in einen andern Audio Editor direkt importieren. Alle das ist erforderlich um Ihre Capture-Sitzung zu rekonstruieren, und um die Start-Zeit jeder Datei gleich ausrichten.

2.4 Wichtige Befehle

Dieses Diagramm ist eine Referenz für alle verfügbaren Tastaturbefehlen in Capture.

Key Commands	
Action	Key Command
File	
New Session	Cntrl/Cntrl/Cmd+N
Open Session	Cntrl/Cntrl/Cmd+O
Close Session	Cntrl/Cmd+W
Save Session	Cntrl/Cmd+S
Save Session As	Cntrl/Cmd+Shift+S
Quit	Cntrl/Cmd+Q

Edit	
Undo	Cntrl/Cmd+Z
Redo	Cntrl/Cmd+Y
Cut	Cntrl/Cmd+X
Copy	Cntrl/Cmd+C
Paste	Cntrl/Cmd+V
Delete	Del
Select All	Cntrl/Cmd+A
Deselect All	Cntrl/Cmd+D
Zoom In	Cntrl/Cmd + Shift + + or E
Zoom Out	Cntrl/Cmd - or W
Zoom Full	F

Session	
Import File	Command+I
Export to Audio File	Command+E
Insert Marker	Ins, I
Insert Named Marker	Shift+I
Locate Next Marker	N
Locate Previous Marker	B
Recall Marker 1-9	Num Pad+1-9, Command+1-9
Mute Track	M
Solo Track	S
Arm Track	A

Tools	
Select Arrow Tool	1

Select Range Tool	2
Select Split Tool	3
Select Eraser Tool	4

Transport	
Toggle Start/Stop	Space Bar
Start	Enter
Record	Numpad*, R
Stop	Numpad0
Return to Zero	Numpad,

Navigation	
Focus Next	Tab
Focus Previous	Shift+Tab
Left	Left Arrow
Extend Selection Left	Shift+Left Arrow
Extend Selection Left Add	Cntrl/Cmd+Shift+Left Arrow
Skip Left	Cntrl/Cmd+Left Arrow
Right	Right Arrow
Extend Selection Right	Shift+Right Arrow
Extend Selection Right Add	Cntrl/Cmd+Shift+Right Arrow
Skip Right	Cntrl/Cmd+Right Arrow
Up	Up Arrow
Extend Selection Up	Shift+Up Arrow
Extend Selection Up Add	Cntrl/Cmd+Shift+Up Arrow
Skip Up	Cntrl/Cmd+Up Arrow
Down	Down Arrow
Extend Selection Down	Shift+Down Arrow
Extend Selection Down Add	Cntrl/Cmd+Shift+Down Arrow
Skip Down	Cntrl/Cmd+Down Arrow
Page Up	Page Up
Extend Selection Page Up	Shift+Page Up
Extend Selection Page Up Add	Cntrl/Cmd+Shift+Page Up
Skip Page Up	Cntrl/Cmd+Page Up
Page Down	Page Down
Extend Selection Page Down	Shift+Page Down
Extend Selection Page Down Add	Cntrl/Cmd+Shift+Page Down
Skip Page Down	Cntrl/Cmd+Page Down
Start	Home
Extend Selection Start	Shift+Home
Extend Selection Start Add	Cntrl/Cmd+Shift+Home

Skip Start	Cntrl/Cmd+Home
End	End
Extend Selection End	Shift+End
Extend Selection End Add	Cntrl/Cmd+Shift+End
Skip End	Cntrl/Cmd+End

Praxis-Anwendungen

Dieser Teil des Capture-Handbuchs enthält Informationen über praktische Anwendungen und Szenarien, die Capture und StudioLive-Mixer zusammen verwenden, und es wird davon ausgegangen, dass Sie eine grundlegende Kenntnis von Capture und StudioLive-Mixer bereits haben.

3.1 Live-Aufnahmen

Bei Live Aufnahmen, wird in der Regel meistens eine einzelne, fortlaufende Multitrack-Aufnahme gemacht. Diese umfasst aufnahmefähige Audio-Tracks in Capture, getriggerte Aufnahmen und Aufzeichnungen bis zur Vollendung. Im folgenden werden die Aspekte des Live-Recording Workflows unter Verwendung der StudioLive-Mixer und Capture beschrieben.

Mit dem StudioLive mischen und aufnehmen einer Live-Performance

Der StudioLive-Mixer ist in der Lage, Ihre Live Show mit atemberaubenden Flexibilität und Benutzerfreundlichkeit zu mischen, während Capture die Aufnahme der Show auf dem Computer macht. Dies ist möglich, da jeder Eingangskanal des StudioLive-Mixers eine feste Ausgabe hat, und Ihr Computer und Capture kontinuierlich Audio-Streams über FireWire erhält und diese Streams notiert.

Sobald der StudioLive-Mixer eingerichtet wurde eine Live-Performance zu mischen, müssen Sie für jeden einzeln StudioLive-Kanal entscheiden, ob Pre- oder Post-Fat Channel, ob Dynamikverarbeitung und EQ auf das Signal hinzugefügt werden, bevor es ist an den Computer gesendet wird. Um zwischen Pre/Post-Verarbeitung zu wechseln drücken Sie die Schaltfläche „Dig Out“ im Unterabschnitt des Fat-Channels für jeden Input Kanal auf dem StudioLive-Mixer. Wenn die Schaltfläche „Dig Out“ beleuchtet ist, wird das Kanal Signal an Ihren Computer gesendet werden, nachdem es im Fat-Channel verarbeitet wurde. Ist die Schaltfläche „Dig Out“ nicht beleuchtet, wird das Kanal Signal an Ihren Computer ohne FAT Channel, EQ und Dynamikverarbeitung gesendet.

Nach dem einstellen der Eingangskanäle des StudioLive Mixers für die Pre/Post Bearbeitung, starten Sie im nächsten Schritt Capture und erstellen Sie eine neue Sitzung. Sobald Sie in einer neuen Sitzung die Aufnahme jedes Audio-Tracks den Sie verwenden möchten aktiviert haben, oder einfacher Sie aktivieren aller Audiospuren durch Klicken auf die Schaltfläche „ Arm all“ am oberen Rand der Track-Spalte.
Wenn der StudioLive-Mixer und die Audiospuren in Capture aufnahmebereit sind, sollten für jede Track-Spur ein Streaming-in der Input- Spur als Pegelanzeige in der Meter-Brücke angezeigt werden.

• Sie sollten den Eingangspegel für jeden Input Kanal auf dem StudioLive-Mixer zur Erstellung der Live Performance einstellen. Wenn die Hardware-Eingänge auf Ihrem StudioLive-Mixer nicht übersteuert sind, müssen Sie sich um Übersteuerungen in Capture nicht mehr kümmern.

Wenn die gewünschten Spuren Aufnahmebereit sind, und Sie die Eingangspegel in der Capture-Meter-Brücke überprüft haben, sind Sie bereit mit der Aufzeichnung zu beginnen.

Sorglose Live-Aufnahme

Viele Menschen sind besorgt, wenn ein Computer beim Mischen einer Live Show beteiligt ist. Während Capture für die Aufnahme bemerkenswert stabil entwickelt wurde, gibt es noch viele Variablen auf einem Computer außerhalb der Capture-Kontrolle.
Deshalb wurde der StudioLive-Mixer so konzipiert, dass er völlig unabhängig von jedem verbundenen Computer ist. Die FireWire-Verbindung zum Computer erlaubt dem Computer einfach die Signale der Audioausgänge zu erhalten, vollständig unabhängig von allen anderen Kanälen des StudioLive-Mixers. Auch wenn der Computer während der Live Show abstürzt, wird Ihr Live Mix nicht betroffen sein. Dem StudioLive Mixer und Capture können Sie beim Live mischen und aufnehmen voll vertrauen.

Setzen Sie Marker beim Aufnehmen

Es wird dringend empfohlen, dass Marker während der Aufzeichnung von Live-Aufnahmen eingefügt werden, durch die Marker-Stellen wird Rest des Produktionsprozesses viel einfacher. Jedes der folgenden Beispiele beginnt mit dem gleichen Szenario:

Sie mischen und nehmen eine Live Show unter Verwendung des StudioLive Mixers und Capture auf. Sie starten die Aufnahme bevor die tatsächliche Performance startet, und werden die Aufnahme nicht beenden, bevor die Performance zu Ende ist. Während der Performance, fügen Sie einen Marker in die Pause zwischen jeden Song eines z.B. „10-Song-Set's" ein. Am Ende eines „Set's" beenden Sie die Aufnahme und speichern Sie die Sitzung. Nun können Sie das ganze System herunterfahren. (Beachten Sie die richtige Reihenfolge: Zunächst schieben Sie den Master Fader auf dem StudioLive-Mixer nach unten, nun schalten Sie den Strom der Verstärker und Speaker aus, fahren dann den Computer herunter und schalten dann den StudioLive-Mixer aus, in dieser Reihenfolge.)

Grundlegende Beispiele

Die Band, die Sie in der vergangenen Nacht aufgenommen haben, kommt am nächsten Tag um die Aufnahmen anzuhören. Sie starten Capture, öffnen Sie die Sitzung und beginnen die Wiedergabe durch den StudioLive-Mixer. Nach einer halben Minute angespannter Stille, während sich die Band fragt was falsch gelaufen ist, erkennen Sie, dass die Band tatsächlich erst 20 Minuten später angefangen hat, nachdem Sie die Aufzeichnung gestartet haben, weil der Sänger so lange auf der Bühne geredet hat.
Sie klicken Sie auf die Schaltfläche weiter zum nächsten „Marker" in der Capture Transportzeile, und am nächsten Marker ist der erste Song des Set's und die Band beginnt. Die Band denkt, Sie spielten schrecklich während des ersten Songs, und Sie möchten den nächsten Song hören ob dieser besser ist. Sie klicken erneut auf die Schaltfläche weiter zum nächsten „Marker", und der nächsten Song beginnt sofort. Die Band hört sich jeden Song etwas an, und Sie springen in ein paar Minuten durch die ganzen Set's, als ob Sie durch die fertigen Tracks auf einer CD springen würden.
Die Band ist so beeindruckt von der Qualität der Aufzeichnung und ihren Produktion-Fähigkeiten, Sie beauftragen Sie auf der Stelle um die Show abzumischen, und ein Live-Mitschnitt-Album zu machen, damit Sie es den Fans die Sie verehren geben können.

Erweiterte Beispiel

Am Tag nach dem Konzert, bearbeiten Sie die Live-Aufnahme der letzten Nacht in Ihrem persönlichen Studio. Sie realisieren dass jeder Song wahrscheinlich auf andere Weise gemischt werden muss. Wäre es nicht sehr bequem die ursprüngliche kontinuierliche Aufzeichnung des gesamten „Set's mit zehn Songs" unterbrechen zu können, so dass Sie nur einen Song zu einem Zeitpunkt bearbeiten können? In Capture können Sie die Multitrack-Dateien automatisch zu einzelnen Songs generieren, mit den Markern die Sie zwischen jeden Titel eingefügt haben.

Um dies zu tun, öffnen Sie zunächst die ursprüngliche Session. Wenn Sie dies noch nicht getan haben, benennen Sie jeden Marker in den gewünschten Namen für den jeweiligen Song um. Dann wählen Sie Exportieren in Audio-Datei im Session-Menü. Im Audio-Datei exportieren Menü unter Abschnitt - Optionen wählen Sie „exportiere Spuren und jeden Marker" aus, und legen das Format für die gewünschten File-Format-Einstellungen fest.
Dann Klicken Sie auf OK. Capture generiert dann automatisch separate AudioDateien für jede Spur in jedem Song. Die Namen und Dateien werden sich auf die Namen, die Sie im Menü Audio-Datei exportieren, und in die Namen der Marker und die Spur Namen in Ihre Session die Sie angegeben haben, berufen (Export-Name, Track-Name, Marker-Name). Sie können dann die Dateien von jedem Song in eine neue Capture-Sitzung importieren und mit der StudioLive-Mixer gemischt werden, oder in ein anders Audio Bearbeitungsprogramm.

Ein paar Tage nach der ursprünglichen Aufnahme haben Sie ein 10 Song Live-Album für die Band fertig produziert, und Sie können stolz auf sich sein.

3.2 Studio Aufnahmen

Der Studio Aufnahme Prozess zeigt sich oft sehr unterschiedlich zu einem Live Aufnahme Prozess. Jedoch, der StudioLive Mixer und Capture sind gleichermaßen im Studio und im Konzert zu Hause. Die folgenden Aspekte beschreiben einen Studio Aufnahme Ablauf mit dem StudioLive Mixer und Capture.

Overdubbing / nachträglich, hinzu, Aufnehmen

In einer Studio Aufnahme Session möchten Sie möglicherweise nur wenige Spuren oder im Moment nur eine Spur aufzeichnen und später mehr, im Gegensatz zu einer Live Aufzeichnung. Diesen Prozess des späteren Hinzufügens zu ihren bereits aufgenommenen Tracks wird „Overdubbing“ genannt. Mit Capture und dem StudioLive-Mixer, können Sie bereits aufgezeichnete Audio Spuren durch den StudioLive Mixer wiedergeben und gleichzeitig neue Audio-Tracks in Capture aufzeichnen.

Um dies zu tun, ist es eine gute Idee, zuerst eine gute Mischung des Mithörens, während die Aufnahme herstellen. Genauso wie die bei einem Monitor Mix erstellen Mischungen für eine Live-Performance mit dem StudioLive-Mixer, können Sie eine Reihe von Mischungen je nach Bedarf erstellen. Beispielsweise können Sie einen Stereo-Mix der Wiedergabe von Capture auf Aux 1 und 2 für einen Gitarrist erstellen, um etwa eine Lead-Gitarre nachträglich aufzunehmen. Um dies zu erreichen, gehen Sie folgendermaßen vor:

• Um die Track-Spuren aus Capture, über das FireWire Kabel zurück, auf den Eingangskanälen des StudioLive-Mixers abspielen zu können, müssen Sie den FireWire-Input-Select Schalter(am oberen Rand jedes Kanalzuges) drücken so dass es leuchtet. Dies wird die Ausgabe der Spuren von Capture an die jeweiligen Eingangskanäle des StudioLive-Mixers weiterleiten.

• Start der Wiedergabe in Capture. Die Ausgabe von jeder Spur in Capture wird an ihren jeweiligen Eingangs Kanal auf dem StudioLive-Mixer ausgespielt (Capture Spur 1 auf Studio-Live Kanal 1, etc...).

• Verlinken Sie an dieser Stelle nun Aux 1 und 2 (wird 1x Stereo Aux) auf Ihrem StudioLive-Mixer und erstellen Sie einen Mix für die verknüpften Aux 1/2 aus allen Wiedergabekanälen die aus Capture zurück kommen, durch anpassen des Levels. Dies ist eine Stereo-Aux-Mischung, so können Sie auch auf den Panorama Regler für jeden Eingangs-Kanal in der Mischung zugreifen, über die Mix/Pan-Schaltfläche des Aux 2 (Weitere Informationen und Details zum Festlegen von Aux Mischungen, finden Sie unter Abschnitt 2.7 des StudioLive-Handbuch.)

• Jetzt können Sie eine Gitarre oder ein Mikrofon eines Gitarren-Verstärker an einem Eingangskanal des StudioLive-Mixers anschließen, und den Level des Eingangssignales wie gewohnt einstellen. Regeln Sie dann den Gitarren-Input-Kanal auf den Aux 1/2 Mix hinzu, damit sich der Gitarrist selbst hören kann.

• Für die Audio-Spur der Gitarre, die Sie in Capture aufnehmen, finden Sie unter der Spur-Pegelanzeige für den Kanal die Live Austeuerung in der Meter-Brücke.

Mit dem Aux 1/2 Set-Mix kann der Gitarrist jetzt seine Live-Gitarre hören, und die Spuren aus Capture, nun sind Sie bereit zum aufnehmen der Solo-Gitarre. Sie können den Wiedergabe-Cursor an jedem beliebigen Punkt in der Zeitleiste positionieren und die Aufnahme starten, oder Sie starten Aufnahme am Anfang des Songs / Session. Sobald Sie die Solo Gitarre aufgezeichnet haben, finden Sie möglicherweise ein paar Dinge die Sie in der Aufnahme korrigieren möchten. Dies ist das Stanzen / Ausschneiden, es wird im nächsten Kapitel beschrieben, und ist sehr praktisch.

Punching / Stanzen (Ausschneiden)

Die Aufnahme kann jederzeit, auch während der normalen Wiedergabe aktiviert werden. Unter anderem gibt es Ihnen die Möglichkeit über Teile der vorhandenen Audio-Aufnahmen wie im Flug aufzuzeichnen, dies wird in der Regel „Punching“ genannt. Um mehrere Audio-Spuren zu Punchen, müssen Sie zuerst die Spuren aktivieren, um neu aufzunehmen. Starten Sie dann die Wiedergabe in der Nähe einer Stelle, an der Sie aufnehmen möchten.

Wenn die Stelle an der Sie die Aufzeichnung beginnen wollen, erreicht ist, können Sie die Aufnahme schnell aktivieren, indem Sie [R] auf der Tastatur drücken. Eine neue Audio-Aufnahme wird von diesem Punkt aus, auf den aufnahmebereiten Spuren beginnen. Wenn die Stelle an der Sie die Aufzeichnung beenden wollen, erreicht ist, können Sie die Aufnahme schnell stoppen, indem Sie wieder [R] auf der Tastatur drücken.

Eine Fortsetzung eines Beispiels wie oben im Abschnitt „Overdubbing“ beschreiben würde wie folgt aussehen:

• Der Gitarrist verpasst ein paar wichtige Noten während der Aufnahme seines schwierigen Gitarren Solos. Sie sagen ihm er soll das gleiche nochmal spielen wie zuvor, aber mit der korrigierten Noten, während Sie eine neue Aufnahme machen.

• Die Gitarren-Spur ist immer noch aufnahmebereit. Fügen Sie dem Aux-Mix (1+2) den Sie vorher erstellt haben die Gitarren-Spur aus Capture nicht hinzu, der Gitarrist muss das Live-Gitarrenspiel hören von seinem Studio-Live Eingangskanal, und nicht die aufgezeichnete Spur.

• Dieses Mal werden Sie die richtigen Noten „einfügen“ durch Starten der Aufnahme in der Transportleiste, kurz vor jeder falschen Note, und nach jeder schlechten Note die Aufnahme anhalten. Die Wiedergabe wird weiterhin die gesamte Zeit weiterlaufen, so wird der Gitarrist weiterhin alles normal hören.

Notizen

Notizen

Notizen

INDEX

ZUGELASSENEN FIREWIRE-CHIPSÄTZEN

PreSonus Schnittstellen funktioniert mit einer Vielzahl von FireWire-Karten und Konfigurationen. Aufgrund der Fülle von FireWire-Chipsätzen derzeit auf dem Markt, ist es nicht möglich, jeweils für gründlich zu testen Kompatibilität. Die meisten Benutzer benötigen nicht so ändern Sie Ihre aktuelle PC-Konfiguration verwenden Sie Ihre PreSonus Schnittstelle. Die folgenden FireWire Chipsätze, jedoch wurden getestet und für die Verwendung mit allen zugelassen PreSonus Schnittstellen:

- **Agere/LSI FW323 - 06**
- **TI-TSB43AB23**
- **ÜBER VT6308**
- **VIA VT6306** (auf einigen älteren Motherboards dieser Chip-Set unterstützen nur eine begrenzte Anzahl der Wiedergabe Kanäle: 32 Kanäle bei 44,1 oder 48 kHz; 16 Kanäle bei 88,2 oder 96 kHz)

Diese Chipsätze sind auf eine Vielzahl von Motherboards und PCI/PCMCIA-FireWire-Karten verfügbar. Hier ist eine kurze Liste der Hersteller und Modelle der PCI-FireWire-Karten:

- **Lucent IEEE 1394a**
- **Syba SD-LUD-4F**
- **HP-PA997A**
- **Eforcity PCRDFW31CON1**
- **Sabrent SBT-VT6306**
- **Micropac Technologies SBT-VT6306**
- **SIIG NN-400012-S8**

Bitte beachten Sie: Hersteller können Chipsätzen zu jeder Zeit ändern, daher wird empfohlen, diese überprüfen Modelle beschäftigen noch einen Chipsatz in der obigen Liste aus, bevor Einkauf.

Zu diesem Zeitpunkt empfiehlt PreSonus nur die folgenden Express-Karten:

- **ADS Pyro 1394a**
- **StarTech EC13942**

BEKANNTE INKOMPATIBLE HARDWARE:

- **ATI RADEON 9000/9001 IGP Video Chipsatz** Symptome sind konsistente klicken Sie auf und Knackgeräusche während der audio-Wiedergabe. Dieser Video Chipsatz ist nur in PC-Notebooks gefunden und ist vollständig als der Computer nur Video-Controller integriert. PreSonus empfiehlt dringend, die Benutzer können ein System mit diesem Chipsatz nicht kaufen, wie es derzeit keine Problemumgehung für diesen Inkompatibilität.

- **USB/FireWire und s400/s800 Combo-Karten.** Symptome sind in der Regel kein Audio Aufzeichnung/Wiedergabe aber das Gerät installiert und Synchronisierung und ungleichmäßig audio-Leistung. Combo-Karten verhindert nur selten werden das Gerät von installieren oder eine stabile Synchronisierung zu erreichen. Wir empfehlen Sie FireWire-Karten, die s400-Firewire, nur Verbindungen zu haben.

- **FireWire-Karten mit NEC-Chipsätzen.** Symptome sind Probleme bei der Installation, ungleichmäßig Audio und überflüssige statische und Rauschen.

- **Motherboards mit nForce4 Chipsätzen.** Symptome sind auf sehr armen reduziert Leistung, insbesondere, wenn die integrierten FireWire Verbindung verwenden. Ein PCIe (nicht installieren PCI) FW400 nur Karte mit einer zugelassenen Chipsatz ist eine bekannte Problemumgehung, aber möglicherweise nicht erlauben volle Leistung.